

## Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini

**Nurul Aida**

TKPERMATASBY@yahoo.com

Fakultas psikologi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

**Rr. Amanda Pasca Rini**

Amanda.pasca@gmail.com

Fakultas Psikologi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

**Abstract.** *This study aims to contain a statement that proves the influence the play of role methods to social skills of children. The subjects were 15 children and the characteristics of the subjects are: a ) children aged 4-5 years ( group A ) , b ) indicates a low social skills. The study design used one group pre - test - post - test design. Measuring instruments in this study used the Social Ability Scale from Likert Scale adaptation ( Scale Social Ability ) . Method of analysis used Mann - Whitney / Wilcoxon , to know descriptives Statistics for different test scores of pre - test and post - test . The Results of Mann - Whitney / Wilcoxon inter- rater high enough ( pre - test and post-test 86.80 154.07 . Results of Mann - Whitney / Wilcoxon shows that learning to play of role method can improve social skills of early childhood (  $p = 0.000$  ).*

**Keywords :** *To play of role methods , Social skills in early childhood*

**Intisari.** Penelitian ini bertujuan untuk memuat pernyataan yang membuktikan adanya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bersosialisasi anak. Subjek penelitian ini adalah 15 anak dan karakteristik subjek di antaranya: a) anak usia 4-5 tahun (kelompok A), b) mengindikasikan kemampuan bersosialisasi yang rendah. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test – post-test design*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Kemampuan Bersosialisasi adaptasi dari Skala Likert (Skala Kemampuan Bersosialisasi). Metode analisis data yang digunakan adalah *Uji Mann-Whitney/Wilcoxon*, untuk mengetahui *Descriptives Statistics* untuk menguji beda skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil *Uji Mann-Whitney/Wilcoxon* antar rater yang cukup tinggi (*pre-test* 86.80 dan *post-test* 154.07. Hasil *Uji Mann-Whitney/Wilcoxon* menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak usia dini ( $p = 0.000$ ).

**Kata kunci:** Metode bermain peran, Kemampuan bersosialisasi anak usia dini

### PENDAHULUAN

Pada masa anak-anak awal merupakan masa peka pada anak, anak sensitive untuk menerima berbagai rangsangan sebagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensi dalam diri anak. Masa anak-anak awal merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik baik motorik

halus maupun kasar, konsep diri, disiplin, seni serta nilai moral dan agama. Sekolah merupakan salah satu tempat yang tepat untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak yang dibawa sejak anak lahir. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mendidik seseorang untuk dapat mempelajari bidang tertentu secara formal. Sementara itu, di dalam kehidupan ada berbagai lembaga

pendidikan informal untuk mendidik seseorang menjadi mandiri, berdaya guna dan berhasil.

Kemampuan bersosialisasi perlu dimiliki sejak anak masih kecil sebagai suatu pondasi bagi perkembangan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas. Ketidakmampuan anak berperilaku sosial yang diharapkan lingkungannya, dapat berakibat anak terkucil dari lingkungan, tidak terbentuknya kepercayaan pada diri sendiri, menarik diri dari lingkungan, dan sebagainya. Akibatnya anak akan mengalami hambatan dalam perkembangan selanjutnya.

Taman Kanak-Kanak bukan merupakan sekolah, seperti halnya Sekolah Dasar (SD) yang menjadikan calistung (baca, tulis, hitung) sebagai tujuan utama dalam pembelajaran, tetapi merupakan tempat yang menyenangkan bagi anak usia Taman Kanak-Kanak. Taman Kanak-Kanak adalah tempat bermain sambil belajar bagi anak-anak dan tempat yang disukai oleh anak-anak. Pada kenyataannya, tidak sedikit yang lebih mementingkan kemampuan kognitif anak tanpa memperhatikan kemampuan anak yang lain. Tuntutan dari orangtua yang menginginkan anaknya mampu calistung mengakibatkan perkembangan anak yang lain kurang mendapat perhatian. Guru dan orang tua lebih memperhatikan kemampuan kognitif anak, sehingga guru dan orang tua kurang memperhatikan perkembangan anak yang lain, seperti : perkembangan sosial, bahasa, fisik baik fisik motorik halus maupun kasar, nilai agama dan moral, dan perkembangan seni, seharusnya guru dan orangtua menyeimbangkan antara kemampuan kognitif serta kemampuan lain yang dimiliki anak karena setiap kemampuan yang dimiliki anak memiliki keterkaitan dengan kemampuan lain yang dimiliki oleh anak.

Manusia terlahir sebagai makhluk sosial, makhluk sosial yang memerlukan kehadiran orang lain, manusia berhubungan dengan orang di sekitarnya dan cara manusia berhubungan

dengan lingkungannya disebut sosialisasi. Dalam melakukan hubungan dengan orang atau manusia di sekitarnya atau di lingkungannya manusia akan mengalami yang namanya perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok bekerja sama dan adat kebiasaan, belajar bekerja sama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang di sekitarnya.

Pada dasarnya anak usia TK memiliki keinginan yang kuat untuk dapat diterima oleh kelompoknya. Anak akan terus berusaha untuk dapat bergabung dan diakui oleh kelompok sebayanya. Bila anak itu tidak diakui oleh kelompoknya, maka anak akan mencari cara lain untuk dapat diterima dalam kelompok sebaya tersebut. Keinginan yang kuat pada anak untuk diakui menuntut sejumlah kemampuan sosial yang perlu dimilikinya. Tidak semua anak mampu menunjukkan perilaku sosial seperti yang diharapkan, dan tidak semua anak mampu berinteraksi dengan kelompoknya secara baik.

Kemampuan bersosialisasi pada anak usia Taman Kanak-kanak memiliki arti kemampuan anak untuk mencapai perilaku yang sesuai dengan lingkungan sosial. Pada umumnya, perkembangan sosial anak usia dini yaitu : sudah dapat mengontrol dirinya sendiri, sudah dapat merasakan kelucuan misalnya ikut tertawa ketika orang dewasa tertawa atau ada hal-hal yang lucu. Rasa takut dan cemas mulai berkembang, dan hal ini akan berlangsung sampai usia 5 tahun. Keinginan untuk berdusta mulai muncul, akan tetapi anak takut untuk melakukannya. Anak sudah dapat mempelajari mana yang benar dan salah dan mampu menenangkan diri. Pada usia ini, anak-anak mulai mengungkapkan pilihan atas anak-anak yang akan dijadikan sebagai teman bermain dan anak-anak yang tidak mereka suka menjadi teman bermain. Para guru perlu mengetahui struktur hubungan sosial yang terjadi di antara

anak-anak di ruang kelas. Peran guru sangat diperlukan untuk membantu anak-anak memahami perasaan anak-anak lain dan mengembangkan rasa hormat terhadap orang lain.

Proses pembelajaran di TK hendaknya diselenggarakan secara menyenangkan, inspiratif, menantang, memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif memberi kesempatan untuk berkreasi dan kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikis anak. Oleh karena itu upaya meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak sangat penting. Pendidikan merupakan suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar merupakan proses pribadi dan juga proses sosial ketika anak berhubungan dengan anak lainnya dalam membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Sebagai salah satu upaya mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak TK, guru dapat menggunakan metode bermain peran. Dengan metode bermain peran diharapkan dapat mengembangkan interaksi sosial anak tentunya dengan menggunakan strategi, materi dan media yang menarik sehingga mudah diikuti oleh anak, karena dengan bermain peran anak akan memiliki kesempatan menjadi pribadi yang lain dari dirinya, maupun tokoh yang diinginkan.

Bermain peran mulai tampak sejalan dengan tumbuhnya kemampuan anak untuk berpikir simbolik. Dalam bermain peran bersama teman-teman sebaya akan menjadi tonggak penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan sosial diharapkan sifat egosentrisme anak akan semakin berkurang, dan anak secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang dapat bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain peran ditandai dengan adanya interaksi dengan orang di sekeliling anak, sehingga akhirnya anak mampu terlibat dalam kerjasama dalam bermain. Metode bermain peran adalah suatu

cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, yang diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang dipilih. Perilaku yang dilakukan anak ditampilkan dalam setiap tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa. Anak melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang dikaguminya atau ditakutinya baik yang ia temui dalam kehidupan sehari-hari maupun dari tokoh yang ia tonton di film. Misalnya peran sebagai pedagang. Anak harus mampu berperan sebagai pedagang sebagaimana yang ia lihat di sekitarnya, misalnya di pasar. Ataupun sebagai pembeli. Melalui peran sebagai pedagang, anak harus dapat berinteraksi dengan orang-orang yang datang untuk membeli dagangannya. Sebagai pedagang harus mampu menawarkan dagangannya sehingga pembeli tertarik untuk membeli dagangannya.

Kegiatan bermain peran jarang dilakukan di TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya. Para guru biasanya hanya mengobservasi anak yang sedang bermain peran ketika jam istirahat berlangsung, dan tidak pernah memasukkan kegiatan bermain peran ini dalam program pembelajaran. Walaupun ada, penerapan kegiatan bermain peran di TK lebih dominan dilakukan hanya untuk bermain peran dengan ukuran sebenarnya, seperti anak yang memakai baju dokter atau anak yang berperan sebagai guru. Kegiatan bermain peran ini tampak lebih efektif untuk digunakan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara, karena dengan bermain peran melibatkan beberapa anak untuk berinteraksi dan berbicara satu sama lain.

Sejak anak-anak usia TK masalah-masalah bersosialisasi sudah dapat

diidentifikasi dari berbagai perilaku yang ditampakkan anak, diantaranya anak selalu ingin menang sendiri, bersikap agresif, cepat marah, setiap keinginannya selalu harus dituruti, membangkang bahkan menarik diri dari lingkungannya serta tidak mau bergaul dengan teman-temannya. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada awal tahun ajaran baru bulan oktober 2014 di TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya, terutama pada anak TK kelompok A, ditemukan rata-rata kemampuan sosial anak masih sangat rendah, hal ini bisa dilihat ketika anak belum menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan, belum mau berbagi dan membantu teman, belum menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan, belum mampu kerjasama dan , belum mampu mengendalikan perasaan, menghargai orang lain dan belum bisa menunjukkan rasa percaya diri, hal ini akan berpengaruh pada perkembangan sosialnya.

Permasalahan-permasalahan di atas, disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: pembelajaran yang kurang bervariasi, tahapan bermain anak menurut Kurniawati (2008) pada usia 2-4 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura, akan tetapi tahapan bermain tersebut di kelompok A belum berkembang dan belum terstimulus secara optimal, perkembangan anak pada usia ini masih bersifat egosentris seperti berebut mainan, dan ingin mendapatkan perhatian guru untuk dirinya sendiri baik guru maupun teman.

Mencermati fenomena seperti di atas, maka dicoba untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak melalui metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak sehingga mereka memperoleh sesuatu yang bermakna bagi anak. Bermain peran dapat dilakukan dalam berbagai macam peranan. Seseorang dapat memerankan berbagai peran dalam satu harinya, misalnya sebagai seorang guru,

penjual, pembeli, dan sebagainya. Pada setiap peranan tersebut seorang anak harus dapat berperilaku sesuai dengan peran yang dilakukannya. Metode bermain peran biasanya menyampaikan suatu masalah sebelum memberikan pemecahan atas masalah itu. Anak-anak yang memainkan peran itu menunjukkan apa yang akan mereka lakukan, bagaimana reaksi mereka terhadap suatu kejadian atau situasi. Ketidakmampuan anak dalam bersosialisasi akan mengakibatkan anak menjadi pemalu, kurang rasa percaya diri, tidak mampu berkomunikasi dengan teman, dan memiliki egoisme yang tinggi. Sehubungan dengan itu penelitian ini perlu dilakukan dan hasil penelitian ini akan memberikan informasi pada masyarakat dalam menyikapi anak kurang mampu dalam bersosialisasi. Peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak kelompok A di TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya.

### **Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Nurani 2009).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangannya dalam berbagai aspek sedang mengalami masa cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk, 1992). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada

anak harus memperhatikan karakteristik setiap tahap perkembangan anak.

Mentessori dalam Seldin (2004) menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden year*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

### **Kemampuan Bersosialisasi**

Kemampuan bersosialisasi adalah kemampuan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat di mana anak itu berada. Kemampuan bersosialisasi diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon terhadap dirinya. Bagi anak usia dini, kegiatan bermain menjadi fungsi sosial anak semakin berkembang. Tatanan sosial yang baik dan sehat dapat membantu anak dalam mengembangkan sikap konsep diri yang positif sehingga menjadikan perkembangan sosialisasi anak menjadi lebih optimal. Hurlock (1987) mengemukakan bahwa mulai usia 2 sampai 6 tahun anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Anak belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain.

Kemampuan bersosialisasi merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada disekitarnya (Chaplin dalam Suhartini, 2004).

Mehibin (1999) mengatakan bahwa kemampuan bersosialisasi merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga,

budaya, bangsa, dan seterusnya. Adapun Hurlock (1978) mengutarakan bahwa kemampuan bersosialisasi merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial. “Sosialisasi adalah kemampuan bertindak laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial”.

### **Bermain Peran**

Menurut Nugraha (2006) anak senang bermain “khayalan” berakting sebagai orang tua, meniru tokoh kartun atau menjadi bayi. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan bermain tahap selanjutnya setelah bermain fungsional. Main peran melibatkan interaksi secara verbal atau bercakap-cakap, dan interaksi dengan orang lain.

Sudirman, (2001) mengatakan metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan pada murid untuk bermain peran/sandiwara dalam hal menirukan masalah-masalah sosial. Sedangkan Uno (2008) menguraikan proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi anak untuk: a) menggali perasaannya, b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, d) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

### **HIPOTESIS**

Berdasarkan latar belakang persoalan serta landasan teori yang telah dipaparkan di atas maka, hipotesis penelitian yang diajukan adalah penerapan metode bermain peran efektif efektif untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak usia dini.

## METODE

### Subyek

Subjek penelitian adalah anak-anak TK di TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya. Penelitian pada anak TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya ini didasarkan observasi yang dilakukan yang menunjukkan bahwa anak didik kurang dapat berperilaku sosial dengan teman sebayanya. Subjek penelitian eksperimen ini adalah para anak didik TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya tahun pelajaran 2014-2015, dengan jumlah 15 anak.

### Variabel Penelitian dan Pengukurannya

Dalam penelitian ini mencoba membuktikan apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Metode bermain peran menjadi variabel bebas atau variabel independen dalam penelitian eksperimen ini. Sedangkan yang menjadi variabel tergantung adalah kemampuan bersosialisasi.

#### 1. Definisi Operasional Kemampuan Bersosialisasi

Kemampuan bersosialisasi adalah suatu proses dimana seseorang memperoleh kemampuan sosial untuk dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial, yang diungkapkan dengan skala kemampuan bersosialisasi.

#### 2. Pengembangan skala Kemampuan Bersosialisasi

Pengembangan alat ukur untuk mengetahui kemampuan bersosialisasi, disusun dalam sebuah blue print berdasarkan pendapat Helms & Turner (1984), dengan indikator: anak dapat bekerjasama (*cooperating*) dengan teman, anak mampu menghargai (*altruism*) teman, anak mampu berbagi (*sharing*) kepada teman, anak mampu membantu (*helping others*) orang lain. Angket Kemampuan Sosialisasi, Sebelum membuat angket penulis mengadakan wawancara, kemudian

dari hasil wawancara tersebut penulis memadukan dengan teori dari Hurlock dan menuangkannya dalam bentuk skala, dan dari poin-poin pernyataan angket tersebut diharapkan mampu mengungkap sejauh mana kemampuan sosialisasi anak-anak berdasarkan atas pengakuan dan pernyataan dari pihak sekolah. Sedangkan isi dari angket kemampuan sosialisasi terdiri dari 19 pernyataan *favourable* dan 21 pernyataan *unfavourable*.

#### 3. Skala dan Skoring kemampuan bersosialisasi

Alat ukur kemampuan bersosialisasi berupa skala yang berisikan kumpulan pertanyaan tentang aktivitas. Prosedur pengukuran skala kemampuan bersosialisasi pada penelitian ini disusun dengan menggunakan alternative jawaban yang telah disediakan. Alternative jawaban yang digunakan sesuai dengan skala Likert. Jawaban yang diajukan berupa frekuensi subyek dalam menyikapi atau melakukan suatu kegiatan. Pernyataan *favourable* yaitu pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang positif mengenai sikap obyek, yaitu kalimat yang sifatnya mendukung atau memihak pada sikap obyek sebagai berikut: untuk jawaban SL (Selalu) nilainya 5, SR (Sering) nilainya 4, KK (Kadang-kadang) nilainya 3, J (Jarang) nilainya 2, TP (Tidak Pernah) nilainya 1. Sebaliknya pernyataan yang *unfavourable* adalah pernyataan yang berisi hal-hal yang negatif mengenai sikap obyek, yaitu kalimat yang sifatnya tidak mendukung ataupun kontra terhadap sikap obyek yang hendak diungkap. Jawaban untuk alternative jawabannya SL (Selalu) nilainya 1, SR (Sering) nilainya 2, KK (Kadang-kadang) nilainya 3, J (Jarang) nilainya 4 dan TP (Tidak Pernah) 5 (Azwar. 1998).

### **Desain dan Pelaksanaan Eksperimen**

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimental *one group pretest-posttest design*. Desain eksperimental ini hanya menggunakan satu kelompok subjek, kelompok ini terlebih dahulu dilakukan pretest kemudian dilakukan posttest setelah menjalani intervensi eksperimen yaitu bermain peran.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap seleksi subjek, dan tahap pelaksanaan. Tahap Persiapannya berupa kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan ini meliputi observasi untuk pengambilan data awal yang berkaitan dengan kurangnya perilaku bersosialisasi anak TK, penentuan subjek penelitian, penyusunan instrumen penelitian, penggandaan instrumen, pembuatan media yang digunakan untuk bermain peran, disiapkan desain modul bermain peran dan pengurusan surat ijin penelitian. Selanjutnya dilakukan tahap uji ahli untuk memastikan bahwa desain buku panduan bermain peran yang direncanakan telah sesuai untuk penelitian ini. Tahap Seleksi subjek dilaksanakan dengan pemberian skala kemampuan bersosialisasi untuk mengetahui kurangnya kemampuan bersosialisasi pada anak TK. Dimana subjek yang memiliki rentang nilai skala kemampuan bersosialisasi sedang dan rendah akan dipilih sebagai subjek eksperimen. Tahap Pelaksanaan eksperimen atau pemberian tindakan berupa kegiatan bermain peran dengan menggunakan modul bermain peran ini mencakup beberapa tahapan yaitu observasi dan wawancara, pelaksanaan kegiatan bermain peran dan evaluasi.

Sebelum pelaksanaan penelitian maka dilakukan penyusunan modul eksperimen yang berisi skenario pelaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan *pretest* sampai pada kegiatan *posttest*, langkah-langkah pelaksanaan tindakan mulai dari aktivitas pembuka sampai aktivitas penutup. Begitu pula

penyusunan modul penelitian dilaksanakan selama satu minggu.

#### **1. Penjaringan**

Penjaringan dan pengelompokan dilaksanakan di TK Permata yang dilakukan pada tanggal 10 Nopember 2014 di kelompok A. hasil dari penjaringan ini akan digunakan sebagai subyek pilihan. Adapun jumlah anak yang mengikuti penjaringan 15 anak yang mempunyai kemampuan bersosialisasi rendah.

#### **2. Pretest dan posttest**

Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* tersebut dilakukan dengan cara bermain peran. Adapun tujuan dari *pretest* dan *posttest* ini untuk menilai kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau tindakan 4 indikator yang terdiri dari anak dapat bekerjasama, mampu menghargai teman, mampu berbagi kepada teman, dan mampu membantu orang lain.

#### **3. Pelaksanaan perlakuan**

Adapun bermain peran yang diperkenalkan pada pelaksanaan tindakan ada 3 permainan peran, dimana anak dapat memilih dikelompokkan peran mana yang akan diperankan, dengan ketentuan masing-masing kelompok ada 5 anak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kemampuan bersosialisasi dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan semangat dan motivasi anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini terlihat pada hari pertama pemberian perlakuan anak sangat antusias memperhatikan tampilan yang disajikan. Bahkan, sebagian besar anak memperlihatkan ketertarikannya. Terlihat seluruh anak fokus pada peran dikelompokkannya dan tidak terlihat ada anak yang melakukan aktivitas lain atau melakukan permainan lain.

*Trainer* yang nantinya akan memimpin jalannya pemberian perlakuan

adalah 1 orang pengajar di TK Permata, 1 komite dan 1 guru dan pakar psikologi Ubaya. Pendidikan terakhir tiga di antara mereka adalah sarjana. Pelatihan untuk *trainer* dilaksanakan tanggal 25 Oktober 2014, pukul 10.00 – 11.00 WIB. Peneliti sebagai *trainer* membagikan modul, berceramah, dan mengadakan simulasi. Perlengkapan yang digunakan dalam simulasi sama dengan yang akan digunakan dalam pemberian perlakuan, namun saat simulasi.

*Pretest* terhadap limabelas subjek dilakukan tanggal 17 Nopember 201 pukul 07.30 – 08.30 WIB bertempat di ruang Sentra Drama. Selama jalannya *pretest*, tidak jarang peneliti harus memberikan motivasi atau sekedar berbincang dengan subjek untuk menjaga *mood* subjek dan mencegah subjek bosan. Hasil *pretest* nilai akhir terendah 81 dan nilai tertinggi 97 dengan rata-rata 86.80

*Posttest* dilaksanakan pada tanggal 24 Nopember – 11 Desember 2014 di ruang Sentra Drama pukul 07.30 – 08.30 WIB. Sama halnya dengan *pretest*, peneliti sebagai tester. perlakuan hanya bisa dilakukan setiap hari Selasa, Rabu, dan Kamis.

### Teknik Analisis Data

1. Data *pretest* yang dilakukan untuk mengetahui muncul atau tidaknya suatu perilaku anak berdasarkan pedoman observasi. Rater melakukan pengamatan selama dua hari yang dilakukan dari pagi ketika anak mulai masuk sekolah hingga sekolah selesai. Hasil dari pencatatan observasi kemudian digunakan untuk menentukan subjek penelitian.
2. Data *posttest* dilakukan setelah tahapan eksperimen usai, yaitu dengan cara pengamatan. Pengamatan yang dilakukan berguna untuk mengetahui efektivitas

bermain peran terhadap kemampuan bersosialisasi pada anak yang telah diberikan selama tahapan eksperimen. Rater melakukan pengamatan selama 9 hari yang dilakukan dimulai dari masuk kelas hingga sekolah usai menggunakan pedoman observasi. Hasil pencatatan observasi kemudian diskor untuk mengetahui peningkatan kemampuan bersosialisasi pada anak jika dibandingkan dengan data *pretest*.

Analisis data yang digunakan yaitu menggunakan perhitungan statistik Uji *Mann-Whitney* terhadap *gain scor*. Uji *Mann-Whitney* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran. *Gain score* merupakan perubahan skor atau selisih antara skor *pretest* dan *posttest* (Azwar,2010).

*Uji gain* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar anak antara sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dilakukan. Rumus yang digunakan untuk menghitung besarnya peningkatan (*gain*) hasil belajar menurut Meltzer (2002) dalam Ramdania (2010) adalah sebagai berikut :

$$< g > = \frac{\text{Skor posttest} - \text{pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

*Uji Mann-Whitney/Wilcoxon* merupakan alternatif bagi uji-t. *Uji Mann-Whitney/Wilcoxon* merupakan uji non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua mean populasi yang berasal dari populasi yang sama. *Uji Mann-Whitney* juga digunakan untuk menguji apakah dua mean populasi sama atau tidak.

### HASIL

*Uji Wilcoxon* dilakukan untuk menguji skor membaca permulaan *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil



analisis dengan menggunakan *Statistical Package for Social Sciences (SPSS) Version 12.0* untuk uji T sampel berpasangan adalah sebagai berikut:

### 1. Hasil Descriptives Statistics

Tabel 1  
Hasil Data *Pretest* dan *Posttest*

SUBYEK	PRETEST	POSTEST
1	81	153
2	86	165
3	85	165
4	82	164
5	88	169
6	87	163
7	86	167
8	83	154
9	86	161
10	87	161
11	97	156
12	87	167
13	90	168
14	87	169
15	90	171

Tabel 2  
*Descriptives Statistics*

Perlakuan	Jumlah Subjek	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
<i>pretest</i>	15	81	97	86.80	3.802
<i>Posttest</i>	15	140	168	154.07	8.102
<i>Valid N (listwise)</i>	15				

Hasil analisis skor kemampuan bersosialisasi menunjukkan ada peningkatan kemampuan bersosialisasi yang signifikan pada subjek yang mendapat perlakuan berupa metode bermain peran. Ditunjukkan oleh nilai terendah pada *pretest* 81 dan nilai tertinggi 97, ada peningkatan 16 dengan rata-rata 86.80. Pada *posttest* nilaiterendah 140 dan tertinggi

168, ada peningkatan 28 dengan nilai rata-rata 154.07.

### 2. Hasil analisis Mann-Whitney U Test

Tabel 3  
Hasil Analisa Mann-Whitney U Test

Post	N	Meann Rank	Sum of Ranks
<i>Pre</i>	15	8.00	120.00
<i>Post</i>	15	23.00	345.00
Total	30		

Tabel *Ranks* memaparkan nilai *Mean Ranks* dan *Sum of Rank*. Nilai rata pada *Mean Rank* pada *pretest* adalah 8.00 dan *posttest* 23.00, sedangkan jumlah kumulatif disebut *Sum of Ranks* pada *pretest* 120 dan pada *posttest* 345.00.

Tabel 4  
Test Statistics

	<i>pre</i>
<i>Mann-Whitney U</i>	.000
<i>Wilcoxon W</i>	120.000
<i>Z</i>	-4.676
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000
<i>Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]</i>	.000 <sup>b</sup>

a. *Grouping Variable: post*

b. *Not corrected for ties.*

Terlihat bahwa pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)/ asymptotic significance* untuk uji dua sisi adalah 0,000, atau probabilitas dibawah 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Maka  $H_0$  ditolak atau memang ada perbedaan penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan bersosialisasi anak usia dini. Dari output *Rank*, dapat kita lihat bahwa nilai mean untuk anak pada *posttest* (140) lebih kecil daripada nilai mean anak pada prettest (8.00 < 23.00). Dari Nilai uji *Mann-Whitney U Test*, dapat kita lihat pada output “*Test Statistic*” dimana nilai statistik uji Z yang kecil yaitu - 4676 dan nilai sig.2-tailed adalah  $0,000 < 0,01$  Karena itu hasil uji signifikan secara

statistik, dengan demikian kita dapat menolak  $H_0$  dimana ada perbedaan distribusi skor pada *pretest* maupun *posttest*. Diterima atau ditolak kita dapat membandingkan nilai U test hitung dibanding dengan U test table atau membandingkan nilai signifikansi dengan nilai alfa (0,05).

Berdasarkan kedua hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan setelah diberi perlakuan. Hasil tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan bersosialisasi pada *posttest* yang lebih besar dibandingkan *pretest*, sehingga dapat dikemukakan bahwa kemampuan bersosialisasi pada *pretest* setelah menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dibanding *posttest* yang tidak mendapat perlakuan menggunakan metode bermain peran.

## DISKUSI

Kegiatan pengajaran bersosialisasi yang berlangsung di TK Permata sudah dilakukan sejak tahun pertama yaitu pada kelompok A (nol kecil) dan akan lebih ditekankan di semester I. Di tahun pertama semester pertama, stimulasi untuk bersosialisasi diawali dengan permainan kelompok.

Kegiatan bermain peran ini dilakukan kurang lebih 9 kali pertemuan dalam 3 minggu, dalam waktu satu jam pada jam pelajaran pertama. Dapat disimpulkan bahwa pada semester pertama pengajaran bersosialisasi kurang ditekankan karena guru lebih terfokus pada bagaimana menciptakan suasana kelas di sekolah yang menyenangkan.

Hasil pelaksanaan pembelajaran bersosialisasi dengan menggunakan metode bermain peran memperlihatkan peningkatan motivasi anak dalam bersosialisasi dengan temannya, hal ini dapat dilihat dari kerjasamanya, mau berbagi dan menghargai dengan teman, serta mau saling membantu

dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran

Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh dari penerapan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak usia dini. Ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor kemampuan bersosialisasi yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penerapan metode bermain peran. Analisis data menggunakan teknik statistik nonparametrik *Mann-Whitney Test*.

Hasil dari uji analisis di atas menunjukkan bahwa hipotesis yang telah ditulis pada bab sebelumnya ditolak, yang artinya ada perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan bersosialisasi pada saat setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak usia dini.. Dari hasil penelitian menggunakan *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Taraf signifikansi yang didapat dari hasil nilai Z sebesar -4,676 dan  $p=0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan peningkatan skor kemampuan antara *pretest* dan *posttest* yang signifikan sehingga hipotesis diterima. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain peran atau dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak.

Mengoptimalkan tercapainya tujuan pendidikan pada anak usia dini diperlukan penggunaan metode yang tepat. Oleh karena itu guru perlu menyiapkan suatu metode bermain peran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak. Ketepatan dan kesesuaian penggunaan metode bermain peran ini sangat penting karena bisa berdampak signifikan terhadap cara dan proses pembelajaran anak selanjutnya. Hal ini berarti penggunaan metode bermain peran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak akan dapat

memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif yang mendukung pengembangan berbagai potensi dan kemampuan anak tersebut, namun sebaliknya kekeliruan dalam menggunakan metode bermain peran dapat menghambat potensi-potensi anak secara optimal dan menumbuhkan persepsi-persepsi yang keliru pada anak tentang aktivitas belajar itu sendiri.

Adanya perbedaan kemampuan bersosialisasi pada anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan bersosialisasi diantaranya yaitu latar belakang budaya, inteligensi, pola hubungan keluarga, kesempatan berinteraksi dan bersosialisasi yang baik untuk ditiru. Model yang baik yang dapat ditiru dan kesempatan untuk berlatih menjadi faktor yang paling penting dalam mengembangkan perilaku yang sesuai dengan aspek kemampuan bersosialisasi. Anak yang diberikan stimulus bermain peran untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi secara terus menerus, maka kemampuan bersosialisasi anak akan lebih baik, terutama pada anak pra sekolah atau Taman Kanak-kanak sebagai tambahan pembelajaran.

Pada usia dini memang sangat dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat membantu anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan barunya dan dapat bergaul dengan baik dengan teman-temannya. Pada masa ini anak sebaiknya dipersiapkan untuk dapat berinteraksi dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan yang lebih luas. Oleh karena itu anak harus diberikan metode yang sesuai untuk membantu anak dalam bersosialisasi sehingga dapat berinteraksi dengan baik di lingkungannya yaitu dengan memberikan metode bermain peran. Anak pada masa prasekolah sangat cepat menangkap pada saat belajar. Pada saat usia prasekolah, anak itu mengalami perkembangan dan pertumbuhan

yang sangat pesat. Oleh karena itu, pada saat prasekolah, anak harus diberikan banyak kesempatan untuk bersosialisasi dan banyak melihat dari orang sekitar agar anak dapat cakap dalam bersosialisasi dan agar anak tidak takut ketika bersosialisasi dengan orang lain.

Pembelajaran anak melalui metode bermain peran membuat anak semangat dalam belajar. Anak tidak merasa bosan karena mereka merasa mereka bermain. Bermain adalah dunia mereka, sehingga ketika mereka melakukan kegiatan tersebut mereka sangat menikmati dan merasa senang. Anak juga tidak banyak mengeluh ketika melakukan kegiatan tersebut. Dengan metode ini diharapkan agar lebih membantu anak yang sebelumnya kurang terampil dalam bersosialisasi menjadi lebih terampil ketika mendapat perlakuan bermain peran.

Pemberian metode bermain peran di TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak. Kegiatan-kegiatan yang diberikan ketika bermain peran yaitu anak-anak diminta untuk memperagakan suatu adegan yang telah ditentukan sebelumnya di dalam modul. Setiap adegan mempunyai tema yang berbeda-beda, diantaranya yaitu bermain peran libur kepantai, bermain peran penjual makanan, dan bermain peran kesekolah. Setiap tema yang dibuat mempunyai tujuan yang berbeda-beda untuk mengungkap aspek-aspek pada kemampuan bersosialisasi.

## **KESIMPULAN**

Penelitian tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada pendidikan anak usia dini adalah salah satu penelitian yang penting untuk diterapkan, karena keterampilan hidup yang mendasar dan perlu dilatih semenjak usia dini bagi setiap individu. Perkembangan sosial anak ditandai oleh

kemampuan dalam menyesuaikan diri dan mengembangkan tingkah laku sosialnya sehingga dapat bersosialisasi dengan baik. Hal ini pula yang mendorong dikerjakannya penelitian ini.

## SARAN

### 1. Bagi Pengajar TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya

Banyak metode pembelajaran yang berkembang saat ini yang bisa diterapkan di sebuah lembaga pendidikan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi namun kesiapan untuk menerapkan sebuah metode belajar terutama metode bermain peran harus sangat diperhatikan karena penerapan metode belajar yang kurang maksimal berdampak pada hasil yang kurang optimal pada anak. Persiapan ini meliputi kecakapan dari guru untuk menerapkan metode ini dengan prosedur yang sesuai.

### 2. Bagi Peneliti Lain

Peneliti menambah jumlah subjek penelitian, sehingga dapat melakukan penelitian dengan metode yang sama dengan menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Selain itu peneliti dapat menggunakan skala perilaku bermasalah juga, sehingga bisa diketahui peningkatan keterampilan sosial anak-anak usia prasekolah diikuti juga dengan penurunan perilaku bermasalahnya. Perbaikan yang dapat dilakukan dalam hal waktu pelaksanaan, di mana sebaiknya jarak antara *pretest* dan *posttest* dirancang sedemikian rupa agar tidak berlangsung terlalu lama.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. (2009). *Bermain Pengantar bagi Penerapan Pendekatan Beyond Centers*

*and Circle Time (BCCT) dalam Dimensi PAUD*. Bandung: Rizqi Press.

Azwar, S. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Berk, L.E. (1992). *Children's Private Speech : An Overview Of Theory And The Status Of Research*. In R.M. Diaz & L.E. Berk (Eds), *Private Speech : From Social Interaction To Self Regulation*. UK : Lawrence Erlbaum Associates

Chaplin, J.P. (2004). *Kamus Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Depdikbud.1994 *Kurikulum Taman Kanak-kanak*. Jakarta.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1999. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Pendidikan Taman Kanak-kanak*

Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Child Development*. 6<sup>th</sup> Ed. Tokyo: McGraw Hill Inc. International Student Ed.

Hurlock, B. Elizabeth. (1997). *Perkembangan Anak Jil. I*. Jakarta Erlangga

Hurlock, E.B. (2005). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Alih Bahasa: Dr. Medmeitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga

Hurlock, E.B. (2008). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih*. Jakarta. Erlangga

Helms, D. B & Turner, J.S., (1983), *Exploring Child Behavior*, New York : Holt Rinehartand Winston.

Kemendiknas, (2012). *Kurikulum Taman Kanak-kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta

Mehibin, S. (1995). *Psikologi Belajar*, Ciputra: Logos Wacana Ilmu

Nugraha A, (2006). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta. UT

Nurani, Sujiono, Yuliani (2009). *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

- Seto, Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas, Upaya mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain*, Jakarta:Papas SinarSinanti
- SkalaLikert*,[http://id.wikipedia.org/wiki/Skala\\_Likert](http://id.wikipedia.org/wiki/Skala_Likert), akses 2 Nopember 2014
- Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Kedua, Cetakan Kesepuluh. Jakarta: BalaiPustaka.
- Undang-undang No.20 Tahun 2003. Pasal1 angka 14. *Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran*, Bumi Aksara